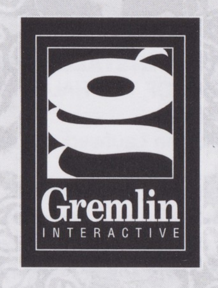
PC CD-ROM







PRÄSENTIERT

Realms of the Haunting

INSTALLATION UNTER DOS

REALMS OF THE HAUNTING INSTALLIEREN

1. Legen Sie die REALMS OF THE HAUNTING CD-ROM DISK 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Wählen Sie den korrekten Laufwerksbuchstaben für Ihr CD-ROM-Laufwerk, z.B. D:
3. Geben Sie in der Kommandozeile INSTALL ein. Das Installationsprogramm wird nun gestartet. Es enthält eine Reihe einzelner Menüs, in denen jeweils verschiedene Optionen zur Verfügung gestellt werden. Die aktuelle Auswahl ist unterlegt dargestellt. Wenn eine Maus an Ihren Computer angeschlossen ist, können Sie die Cursorposition verändern, indem Sie sie einfach an die gewünschte Stelle bewegen. Um eine Option auszuwählen, betätigen Sie die linke Maustaste. Wenn Sie die Tastatur benutzen, bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Pfeiltasten, und drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl einer Option zu bestätigen.
4. Nachdem das Spiel installiert wurde und Sie die gewünschten Soundeinstellungen vorgenommen haben, wählen Sie 'Ende', um die Konfiguration für spätere Spielstarts zu speichern.

REALMS OF THE HAUNTING STARTEN

Sie starten das Spiel zwar von Ihrer Festplatte, aber dennoch werden auch Daten von der CD-ROM benötigt. Sie muß sich also im Laufwerk befinden, wenn Sie REALMS OF THE HAUNTING spielen wollen.

1. Prüfen Sie, ob sich die REALMS OF THE HAUNTING CD-ROM in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befindet.
2. Wählen Sie in der Kommandozeile das Verzeichnis, in das Sie REALMS OF THE HAUNTING installiert haben, z.B. CD\REALMS, und geben Sie anschließend REALMS ein, um das Spiel zu starten.

INSTALLATION und START von REALMS OF THE HAUNTING unter WINDOWS 95™

REALMS OF THE HAUNTING kann auch unter Microsoft Windows® 95 installiert werden. Führen Sie dazu einen Doppelklick auf das INSTALL-Icon aus, und befolgen Sie anschließend die Anweisungen auf dem Bildschirm.

1. Um das Spiel unter Windows® 95 zu starten, klicken Sie auf das mit WIN95RUN beschriftete Icon. Damit das Spiel problemlos läuft, sollten Sie möglichst alle anderen Anwendungen unter Windows® 95 schließen.

REALMS OF THE HAUNTING besteht aus mehreren CD-ROMs. Sie werden während des Spiels automatisch aufgefordert, die jeweils benötigte CD einzulegen.

Einige Daten stammen von der Firma Viewpoint DataLabs International, Inc., 625 South State Street, Orem, Utah 84058 (1-800-DATASET oder 1-801-229-3000).

ADAM RANDALL

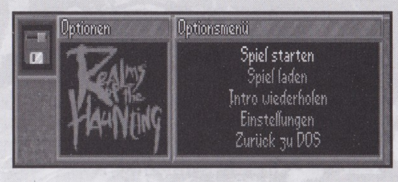
Sie übernehmen in Realms of the Haunting die Rolle des Adam Randall, den der plötzliche Tod seines Vaters nach Helston führt - ein kleines Dorf in der Nähe von Cornwall, in dem viele Dinge anders sind, als es zunächst den Anschein hat.

Durch den Inhalt eines merkwürdigen Päckchens, das ihm ein englischer Geistlicher und mutmaßlicher Freund seines Vaters persönlich überbracht hatte, gerät Adam geradewegs in ein mysteriöses Geflecht aus Raum und Zeit. Geheimnisvolle Mächte, die sich in der Gemeinde von St. Michael zusammengefunden haben, treiben ihn seinem endgültigen Schicksal entgegen.

Realms of the Haunting schildert eine beängstigende Zukunftsvision, die auf dem Glauben an die Apokalypse basiert. Die Dramatik von Realms liegt in der Angst vor dem Ausgang der Geschichte - dem Untergang des Lichts und dem Beginn eines neuen Zeitalters der Finsternis.

Und wessen Fehler ist das alles? Wer verhält sich der Welt gegenüber so unglaublich ignorant, daß er den dunklen Mächten förmlich Tür und Tor öffnet? Die Antwort ist einfach... Sie sind es.

Optionsmenü



Neues Spiel

Um ein neues Spiel zu starten, markieren Sie diese Option mit dem Mauszeiger, und klicken Sie die linke Maustaste.

Spiel laden

Durch Anwahl dieser Option können Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand laden. Nähere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Abschnitt 'Speichern und Laden'.

Intro wiederholen

Sollten Sie sich das Intro des Spiels erneut ansehen wollen, wählen Sie 'Intro wiederholen'.

Einstellungen

Mit Hilfe dieser Option können Sie die im Spiel verfügbaren Einstellungen ändern. Nähere Informationen finden Sie im Abschnitt 'Einstellungen'.

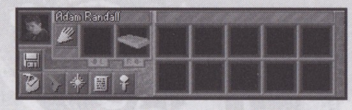
Zurück zu DOS

Klicken Sie diese Option an, um das Spiel zu beenden und ins DOS zurückzugelangen.

Einstellungen

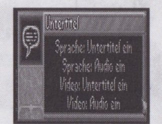
Bei Spielbeginn können Sie das Menü 'Einstellungen' durch Auswahl der entsprechenden Option im Hauptmenü öffnen. Um während eines Spiels dorthin zu gelangen, müssen Sie zunächst das Inventar-Fenster öffnen, indem Sie die Taste 'I' drücken. Klicken Sie anschließend auf das 'Diskette'-

Icon, und wählen Sie schließlich 'Einstellungen' aus dem Optionsmenü. Im 'Einstellungen'-Menü können Sie die Lautstärke regeln, die Mausgeschwindigkeit ändern, Untertitel ein- oder ausschalten und eine andere Bildschirmauflösung wählen. Wenn Sie die Optionen 'Lautstärke' oder 'Maus' anklicken, erscheinen entsprechende Regler. Klicken Sie die linke Maustaste, um die Lautstärke bzw. Mausgeschwindigkeit zu erhöhen, oder die rechte Maustaste, um sie zu reduzieren.



Sie können die Textanzeige im Spiel wahlweise ein- oder ausblenden, indem Sie die Option 'Untertitel' durch Anklicken mit der linken Maustaste ein- oder ausschalten.

Die Option 'Bildschirm' ermöglicht Ihnen die Änderung der Bildschirmanzeige. Auch in diesem Fall genügt ein Mausklick auf die gewünschte Einstellung. In einigen Fällen muß der Computer neu gestartet werden, damit die Änderungen wirksam werden, in anderen Fällen erfolgt die Umstellung sofort. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn das Spiel bereits gestartet wurde.



In der oberen linken Eckes jedes Untermenüs befindet sich ein sogenanntes ‘Option’-Icon. Klicken Sie darauf, um ins ‘Einstellungen’-Menü zurückzugelangen.
Im Inventar-Fenster finden Sie oben links eine kleine Abbildung von Adam. Um das Fenster zu verlassen und das Spiel fortzusetzen, können Sie entweder auf das Bild oder auf eine beliebige Stelle im Spielbildschirm klicken.

STEUERUNG

Folgende Tasten- und Mausfunktionen stehen Ihnen zur Verfügung, um sich fortzubewegen:

Pfeiltasten	Vorwärts, rückwärts, nach links und nach rechts bewegen
,	Seitwärtsschritt nach links
.	Seitwärtsschritt nach rechts
Bild hoch/runter	Nach oben/nach unten sehen
Pos1/Ende	Blickwinkel verändern
STRG	Waffe benutzen/Faustschlag
Umschaltfeststelltaste	Rennen ein/aus
A	Springen
Y	Ducken
H	Maus-/Tastenfunktionen ein-/ausblenden

Maus

Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus in die gewünschte Richtung, um sich vorwärts, rückwärts, nach links oder nach rechts zu bewegen. Wenn Ihnen der Bewegungsablauf zu schnell oder zu langsam vonstatten geht, können Sie die Mauszeigergeschwindigkeit verändern, indem Sie das ‘Einstellungen’-Menü öffnen und dort die Option ‘Maus’ auswählen.

FUNKTIONEN MAUSZEIGER

Mit Hilfe des Mauszeigers können Sie Türen öffnen, Gegenstände untersuchen oder benutzen und auf Gegner oder Objekte zielen.

1
2

Der Mauszeiger übernimmt die Funktion von Adams Armen, das heißt, seine Reichweite entspricht einer Armlänge. Wenn Sie also versuchen, aus 2 Metern Entfernung eine Tür zu öffnen, wird das nicht funktionieren. Zwar können Sie sich Gegenstände aus der Entfernung ansehen, aber damit Sie sie benutzen oder aufnehmen können, müssen sie in Reichweite der Arme sein.

Wenn das grüne Licht **(1)** im Mauszeiger aufleuchtet, bedeutet das, daß Sie irgend etwas mit dem Gegenstand, der sich gerade unter dem Zeiger befindet, machen können. Drücken Sie die linke Maustaste (während das Licht angezeigt wird), um die Aktion auszulösen. Normalerweise können Sie vorher absehen, was mit dem Objekt geschehen wird - eine Tür wird geöffnet, ein Gegenstand wird aufgenommen, ein Hebel wird umgelegt, etc.

Leuchtet das rote Licht **(1)** auf, zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf ein potentielles Ziel. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie schießen oder nicht, aber Sie sollten sich schnell entscheiden! Mit einem Klick auf die linke Maustaste wird die zuletzt benutzte/aufgenommene Waffe eingesetzt.

Wenn der Mauszeiger blau **(1)** aufleuchtet, haben Sie ein ‘interaktives Objekt’ entdeckt, sind aber zu weit davon entfernt, um es benutzen zu können. Gehen Sie näher ran.

Erscheint das Auge **(2)** im Mauszeiger, können Sie den jeweiligen Gegenstand untersuchen. Klicken Sie die rechte Maustaste (während das

Auge angezeigt wird), um eine kurze Information über das Objekt zu erhalten. Durch Anklicken der linken Maustaste können Sie den Gegenstand aufnehmen, sofern das möglich ist.
Wird eine Hand auf dem Bildschirm dargestellt, stehen noch weitere Informationen oder Hinweise zur Verfügung, die Sie durch einen Klick auf die linke Maustaste abrufen können.

Sofern keine der Anzeigen im Mauszeiger aktiv ist, können Sie sich im 360°-Winkel umsehen, indem Sie beide Maustasten gedrückt halten und die Maus entsprechend bewegen. Währenddessen können Sie sich jedoch nicht fortbewegen, sondern müssen an einer Stelle stehenbleiben. Wenn Sie die Maus benutzen wollen, um sich umherzubewegen, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus in die gewünschte Richtung.

Mauszeiger-Anzeigen:

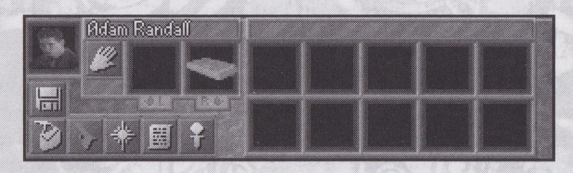
Auge	Ansehen. Klicken Sie die rechte Maustaste, um eine gesprochene Objektbeschreibung zu erhalten.
Grünes Licht	Benutzen/Aufnehmen. Klicken Sie die linke Maustaste.
Rotes Licht	Potentielles Ziel. Klicken Sie die linke Maustaste.
Blaues Licht	Interaktives Objekt. Gehen Sie näher ran, um es zu benutzen.

Wenn Sie den Mauszeiger auf die obere linke Ecke des Spielbildschirms bewegen, erscheint ein Bild von Adam. Klicken Sie es an, um zum Inventar-Fenster zu gelangen.



INVENTAR-FENSTER BENUTZEN

Alle Gegenstände, die Sie aufnehmen, werden automatisch an der jeweils richtigen Stelle im Inventar abgelegt.



Das Inventar-Fenster ist folgendermaßen aufgebaut:

L — Gegenstand in der linken Hand (Waffen)

R — Gegenstand in der rechten Hand (benutzbare Objekte). Wenn Sie im Normalen Modus spielen, legen Sie den Gegenstand, den Sie benutzen wollen, hier ab, um ihn beispielsweise zur Lösung von Aufgaben, Rätseln etc. einzusetzen.

Diskette — Öffnet das Optionsmenü

Tasche — Allgemeine Gegenstände

Waffe — Waffen

Magie — Mystische oder magische Gegenstände

Schriftrolle — Bücher und Briefe

I — Informationen - Sprechen Sie mit den Personen, die Sie treffen, über Orte, die Sie besucht haben, und Dinge, von denen Sie gehört haben.



Es gibt jeweils ein Fenster für die linke und die rechte Hand. Wenn Sie einen Gegenstand aufnehmen wollen, klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an, und klicken Sie anschließend in das entsprechende Fenster, um den Gegenstand in die gewünschte Hand zu plazieren. Auf diese Weise können Sie Objekte, die Sie nicht (mehr) benötigen, durch Waffen und andere Gegenstände ersetzen oder verschiedene Gegenstände ausprobieren, um ein Rätsel zu lösen.

Klicken Sie einen Gegenstand mit der rechten Maustaste an, öffnet sich ein Fenster, in dem eine Animation des gewählten Gegenstandes dargestellt wird. Wenn Sie hier das 'Vergrößerungsglas'-Icon anklicken (sofern es für den gewählten Gegenstand angezeigt wird), können Sie ihn näher betrachten und untersuchen. Einige Objekte können nur dann benutzt werden, wenn sie zuvor genau untersucht wurden. Sicherheitshalber sollten Sie also jeden Gegenstand sehr genau betrachten.

Drücken Sie die Leertaste oder klicken Sie auf das kleine 'Objekt'-Icon in der oberen linken Ecke der Animationsfensters, um es zu schließen. Wenn Sie die ESC-Taste benutzen, wird das aktive Fenster geschlossen. Sind keine weiteren Fenster geöffnet sind, verlassen Sie auf diese Weise das Inventar-Fenster.

Die Tasten 2-6 entsprechen jeweils den ersten fünf Waffen, die sich in Ihrem Inventar befinden. Wenn Sie Ihre bevorzugten Waffen in den ersten fünf Fenstern plazieren, können Sie durch Drücken der jeweiligen Taste schnell darauf zugreifen.

Rechter Mausklick auf einen Gegenstand - In 95% der Fälle erhalten Sie eine Beschreibung der Animation.

Wenn im Animationsfenster ein 'I'-Icon erscheint, können Sie es anklicken, um weitere Informationen über den gewählten Gegenstand abzurufen. Wenn es sich um ein 'lesbares' Objekt handelt, werden 'Blättern'-Icons angezeigt. Klicken Sie darauf, um durch die verfügbaren Textseiten zu blättern. Wenn das Objekt ein einseitiger Brief, eine Karte oder ähnliches ist, halten Sie eine Maustaste gedrückt. Der Mauszeiger verwandelt sich in eine Hand, und Sie können den Gegenstand jetzt innerhalb des Fensters verschieben, so daß Sie das gesamte Dokument lesen/ansehen können.

Um den gewählten Gegenstand bzw. das Dokument näher zu betrachten und zu untersuchen, müssen Sie das 'Vergrößerungsglas'-Icon benutzen. Denken Sie daran, daß einige Gegenstände und lesbare Objekte nur dann benutzt werden können, wenn Sie sie zuvor genauestens untersucht wurden. Klicken Sie erneut auf das 'Vergrößerungsglas'-Icon, um den Vorgang zu wiederholen.

Linker Mausklick auf einen Gegenstand - Sie können einen Gegenstand benutzen oder gegen ein anderes Objekt im Inventar austauschen. Klicken Sie ihn einfach mit der linken Maustaste an, um ihn aufzunehmen, bewegen Sie auf das Fenster, in das Sie ihn plazieren möchten, und klicken Sie schließlich erneut mit der linken Maustaste. Sollte sich in dem gewählten Fenster bereits ein Gegenstand befinden, tauschen die beiden Objekte die Plätze.

Wenn Sie im Inventar das 'Informationen'-Icon anklicken, können Sie eine Person, einen Gegenstand oder einen Ort markieren und anschließend die rechte Maustaste drücken, um sich eine Animation des gewählten Objekts anzeigen zu lassen.

Sie können sich nun ausgiebig mit jeder Person über jede andere Person, jeden Gegenstand oder jeden Ort unterhalten, indem Sie eine Frage aus den verfügbaren Gesprächsoptionen auswählen. Sie können aber auch ganz für sich allein über diese Dinge und bestimmte Vorfälle nachdenken, indem Sie die 'Nachdenken'-Option anwählen.



Gegenstände benutzen

Um einen Gegenstand aus dem Inventar zu benutzen, klicken Sie ihn mit der linken Maustaste an. Klicken Sie anschließend die rechte Maustaste. Sie können einen Gegenstand auch mit einem anderen im Inventar befindlichen Objekt kombinieren, indem Sie zunächst den ersten Gegenstand mit der linken Maustaste anklicken, ihn auf dem gewünschten zweiten Objekt plazieren und dann die rechte Maustaste klicken. Sie können auch die Taste 'U' verwenden, um einen Gegenstand zu benutzen. Wählen Sie den Gegenstand durch Anklicken der linken Maustaste aus und drücken Sie 'U'. Um die beiden Objekte zusammenzufügen, wählen Sie den ersten Gegenstand durch Anklicken mit der linken Maustaste an, bewegen ihn anschließend über den zweiten Gegenstand und drücken schließlich erneut 'U'.

Nicht alle Gegenstände lassen sich miteinander kombinieren.

SPEICHERN UND LADEN

Sie können auf die Optionen 'Speichern' und 'Laden' nur über das Inventar-Fenster zugreifen. Drücken Sie 'I', um das Inventar zu öffnen, und klicken Sie dann auf das 'Diskette'-Icon. Sie gelangen in das Optionsmenü, in dem Sie schließlich ein Spiel speichern oder laden können.

Speichern

Sie können Ihren Spielstand an jeder beliebigen Stelle von Realms Of The Haunting speichern - und Sie sollten diese Funktion möglichst häufig benutzen, denn man kann nie wissen, was hinter der nächsten Ecke auf Sie wartet. Nachdem Sie im Optionsmenü die Option 'Spiel speichern' ausgewählt haben, werden Ihnen mehrere Speicherplätze zur Verfügung gestellt. Benutzen Sie die Pfeile auf der rechten Seite, um durch das Menü zu blättern. Wenn der gewählte Speicherplatz frei ist, geben Sie mit Hilfe des Cursors die gewünschte Spielstandsbezeichnung ein. Drücken Sie abschließend die Eingabetaste, um die eigentliche Speicherung durchzuführen.



Wenn Sie einen belegten Speicherplatz markieren, wird dieser gelb unterlegt dargestellt. Nachdem Sie die rechte Pfeiltaste gedrückt haben, erscheint hinter der vorhandenen Bezeichnung ein Cursor. Um den Spielstand umzubenennen bzw. die Bezeichnung für den neuen Spielstand einzugeben, müssen Sie zunächst den alten Namen durch Betätigung der Rücktaste löschen, die neue Bezeichnung eingeben und schließlich die Eingabetaste drücken. Wenn Sie Ihr Spiel auf einem bereits vorhandenen Speicherplatz abspeichern wollen (egal, ob Sie einen neuen Namen eingeben oder nicht), werden Sie nach Betätigung der Eingabetaste gefragt, ob der alte Spielstand

wirklich überschrieben werden soll. Sollten Sie das nicht wollen, wählen Sie 'Abbruch', oder bestätigen Sie die Ersetzung, indem Sie auf die Option 'Spielstand ersetzen' klicken.

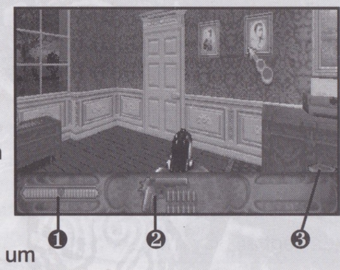


Laden

Wenn Sie im Optionsmenü die Option 'Spiel laden' ausgewählt haben und den Mauszeiger über die Liste der Spielstände bewegen, erscheint links neben den Spielstandsbezeichnungen ein Fenster, in dem eine Momentaufnahme des jeweils gespeicherten Spiels angezeigt wird. Auf diese Weise können Sie schnell und einfach den Spielstand wiederfinden, den Sie laden möchten, zum Beispiel wenn Sie beim Speichern keine eindeutigen Bezeichnungen verwendet haben. Markieren Sie den gewünschten Eintrag und klicken Sie eine Maustaste, um den Ladevorgang zu starten.

Bildschirmaufbau

1 Gesundheitsstatus



Anhand dieser Anzeige erhalten Sie einen Überblick über Ihren derzeitigen Gesundheitszustand. Sie sollten ihn gut im Auge behalten - es sei denn, Sie möchten sich früher als erwartet das Schicksal von Adams Vater teilen. Benutzen Sie Gebrauchsgegenstände aus dem Inventar, um Ihren Gesundheitszustand zu verbessern.

2 Gewählte Waffe

Hier wird die Waffe, die Sie gerade in der linken Hand halten, und gegebenenfalls auch die dafür verfügbare Munitionsmenge angezeigt. Wenn die Waffe eine Zeitlang nicht benutzt wurde, wird sie abgesenkt. Wenn Sie keine Waffe oder keine Munition haben, bewirkt das Drücken der Feuer-Taste (STRG), daß Adam seine Fäuste einsetzt.

3 Gegenstand in der rechten Hand

An dieser Stelle können Sie sehen, welchen Gegenstand Sie gerade in der rechten Hand halten.



Strategische Hinweise

Dieses Haus ist mehr als unheimlich, es scheint ein Eigenleben zu haben. Hier gibt es Türen, die mit Symbolen gekennzeichnet sind aber keine Schlösser haben und Stimmen, die aus dem Nichts zu kommen scheinen. Außerdem scheint das Haus mehr Räume zu haben, als man von draußen vermutet hätte. Da drängt sich die Frage auf, womit Adam's Vater wohl seine Freizeit verbracht hat!

Es liegt allein an Ihnen, die vielen Mysterien und Geheimnisse dieses Hauses zu lüften. Die verschiedenen Aufgaben und Rätsel sind in einzelne Kapitel unterteilt, die Sie in der Rolle des Adam der Reihe nach lösen müssen.

Sehen Sie sich jeden Raum und jeden Ort, den Sie betreten, genau an. Verwenden Sie den Mauszeiger, um alle Gegenstände, die einen Hinweis enthalten oder von Nutzen sein könnten, genauestens zu untersuchen. Wenn Sie ein Objekt mitnehmen können, sollten Sie das auch tun - in einem Haus wie diesem können Sie höchstwahrscheinlich jeden noch so unscheinbaren Gegenstand gebrauchen. Denken Sie daran, daß Sie alles, was sich in Ihrem Inventar befindet, auch benutzen können - manchmal müssen Sie zwei Objekte miteinander kombinieren, um einen neuen Gegenstand zu erhalten, den Sie für den weiteren Verlauf des Spiels benötigen.

Wenn Sie auf Ihrer Erkundungsreise durch das Haus bestimmte Orte betreten, werden Videosequenzen abgespielt, die sie aufmerksam verfolgen sollten. Sie enthalten wichtige Informationen, die Sie brauchen, um alle Teile des Puzzles zusammensetzen zu können. Drücken Sie ESC, um einen Videosequenz abzubrechen.

Bevor Sie weitergehen, sollten Sie mit jeder Person, die Sie treffen, über alle verfügbaren Themen sprechen. Im Verlauf des Spiels können Sie jede Person (über das Inventar) beliebig oft ansprechen und nachsehen, ob neue Gesprächsthemen hinzugekommen sind. Nutzen Sie jeden möglichen Blickwinkel, sehen Sie nach oben und nach unten!

Da Sie niemals wissen, was Sie als nächstes erwartet, sollten Sie zu Ihrer eigenen Sicherheit möglichst häufig speichern.

Um eine bereits abgespielte Videosequenz nochmals ansehen zu können, öffnen Sie das Inventar-Fenster, indem Sie die 'I'-Taste drücken, und klicken dort auf das 'Diskette'-Icon. Wählen Sie anschließend das 'Realms of The Haunting'-Logo, um in das Menü 'Filmsequenzen' zu gelangen. Hier Sie können das gewünschte Video auswählen und durch Klicken der linken Maustaste starten. Verwenden Sie die Pfeile auf der rechten Seite des Menüs, um durch die verfügbaren Sequenzen zu blättern. Nachdem Sie das Video angesehen haben, betätigen Sie die ESC-Taste einmal, um zum Inventar-Fenster zurückzukehren, und ein zweites Mal, um ins Spiel zurückzugelangen.



Erste Schritte in Realms

Sie beginnen das Spiel in der Eingangshalle des Hauses. Am unteren Rand des Bildschirms sehen Sie ein kleines Icon in Form einer Streichholzschachtel, die Sie in der rechten Hand halten. Ignorieren wir diesen Gegenstand für einen Moment und beginnen zunächst mit der Erkundung des Hauses.

Sie können sich auf zweierlei Art und Weise in Realms of the Haunting umherbewegen. Eine Möglichkeit ist, den Mauszeiger solange nach unten zu bewegen, bis kein Auge mehr darin angezeigt wird. Halten Sie dann die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Zeiger nach oben, um vorwärts zu gehen. (Wenn sich der Mauszeiger zu langsam bewegt, können Sie die entsprechende Einstellung im 'Einstellungen'-Menü verändern.)

Üben Sie den Bewegungsablauf auf einer kleineren Fläche. (ACHTUNG: Wenn Sie die rechte Maustaste drücken, während das Auge im Mauszeiger angezeigt wird, erhalten Sie einen Informationstext - Sie können sich nur dann mit der Maus bewegen, wenn keine Anzeigen im Mauszeiger aufleuchten.) Die zweite - und bei weitem beste - Möglichkeit, sich im Haus umherzubewegen, ist die Benutzung der Pfeiltasten.

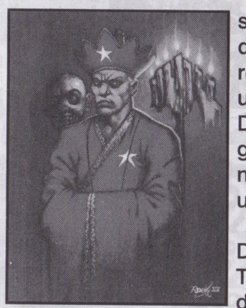
Beginnen wir unsere Erkundung bei dem Garderobenständer in der Ecke. Treten Sie näher, und bewegen Sie den Mauszeiger über den Tisch. Jetzt erscheinen einige Leuchtanzeigen in dem Mauszeiger. Bewegen Sie ihn auf das Buch auf dem Tisch. Der Mauszeiger sollte nun sowohl ein grünes Licht als auch ein Auge anzeigen.

Wenn Sie jetzt mit der rechten Maustaste klicken, macht Adam eine Bemerkung über das Buch. Um etwas zu untersuchen oder anzusehen, klicken Sie, während das Auge im Mauszeiger abgebildet ist, mit der rechten Maustaste auf das betreffende Objekt.

Bewegen Sie den Mauszeiger über das graue Objekt neben dem Buch und untersuchen Sie. Sie sollten natürlich auch das Buch nehmen. Durch das grüne Licht werden Sie darauf hingewiesen, daß Sie etwas damit machen können. Klicken Sie die linke Maustaste - und schon haben Sie das Objekt aufgenommen!

Ein Klick auf die linke Taste, während das grüne Licht leuchtet, bedeutet immer, daß der Gegenstand auf irgendeine Weise aktiviert wird. Probieren Sie es aus und untersuchen Sie alles, was Sie im Umkreis finden. Gehen Sie dann durch den Flur in das Zimmer mit der Schreibmaschine. Nehmen Sie hier alle Gegenstände vom Tisch. Haben Sie das Papier aus der Schreibmaschine genommen? (Wenn Sie irgendwelche Objekte nicht nehmen können oder kein grünes Licht aufleuchtet, müssen Sie vielleicht näher herantreten - Sie können alle Gegenstände nur dann aufnehmen/benutzen, wenn Sie sich in Reichweite der Arme befinden.)

Sie sollten nun im Besitz einer Waffe sein, mit der Sie sich verteidigen können. Drehen Sie



sich um und sehen Sie zum Fenster. Bewegen Sie den Mauszeiger über das Fenster. Haben Sie das rote Licht aufleuchten sehen? Das bedeutet, daß sich unter dem Mauszeiger ein potentielles Ziel befindet. Drücken Sie die linke Maustaste, um Ihre Waffen gezielter einsetzen können. Gehen Sie vorwärts und nehmen Sie das Magazin von der kleinen Kommode unter dem Fenster.

Drehen Sie sich jetzt nach rechts und öffnen Sie die Tür vor Ihnen (klicken Sie die linke Maustaste, wenn das grüne Licht aufleuchtet) - Möglicherweise müssen Sie etwas zurückgehen, damit die Tür aufgeht. Gehen Sie durch die Tür, nach links und die Treppe hoch. Drehen Sie sich jetzt zum Fenster (oder machen Sie Kleinholz draus, wenn Sie wollen). Bewegen Sie den Mauszeiger über eine der Kerzen auf beiden Seiten des Fensters, und klicken Sie einmal darauf. Sie werden feststellen, daß in der rechten Ecke am unteren Bildschirmrand wieder Ihre Streichholzschachtel aufgetaucht ist. Wenn Sie im Einfachen Modus spielen, holt das Spiel automatisch den benötigten Gegenstand aus dem Inventar hervor. In diesem Fall 'katapultiert' es die Streichholzschachtel in Ihre rechte Hand. Klicken Sie nochmals die linke Maustaste, und Sie zünden automatisch mit den Streichhölzern die Kerze an.

Drehen Sie sich um und gehen Sie zu der ersten Tür auf der linken Seite. Versuchen Sie, sie zu öffen (Klick mit der linken Maustaste). Sie ist abgeschlossen! Gehen Sie zum Ende des Flurs, und untersuchen Sie das Gemälde. Sie werden feststellen, daß Sie es nicht mitnehmen oder benutzen können, aber es enthält einen Hinweis. Das Gemälde stellt zwei brennende Kerzen neben einem Sarkophag dar - ein Tip für Sie, die Kerzen links und rechts des Gemäldes anzuzünden. Tun Sie das, und nehmen Sie den Schlüssel - Achten Sie auf die Falle! Gehen Sie zurück zu der verschlossenen Tür und öffnen Sie sie (auch hier wählt das Spiel den entsprechenden Gegenstand automatisch aus - in diesem Fall öffnet der Schlüssel, der hinter dem Gemälde versteckt war, die Tür zum Arbeitszimmer). Ab jetzt sind Sie auf sich selbst gestellt.

TASTENBELEGUNG

F1	Waffenhand verbergen/anzeigen
F2	Untertitel ein/aus
F3	Spielmodus Einfach/Normal. Wenn Sie diese Option auf Einfach setzen, werden die benötigten Gegenstände automatisch aus dem Inventar geholt und benutzt. Im Normal-Modus müssen Sie jeden Gegenstand selbst in die Hand nehmen.
F5	Maustasten umschalten
F6	Bildschirmanzeige auswählen
F9	Spiel speichern. Der aktuelle Spielstand wird automatisch auf dem Speicherplatz 0 gespeichert, der nicht über die Option 'Spiel laden' ausgewählt werden kann.
F10	Spielstand 0 laden

Umschaltfeststelltaste	Rennen ein/aus
A	Springen
Y	Ducken
Pfeiltasten	In eine Richtung gehen
,	Seitwärtsschritt nach links
.	Seitwärtsschritt nach rechts
1	Faustschlag
2-6	Auswahl der ersten fünf Waffen
STRG	Aktuelle Waffe benutzen/abfeuern
Bild hoch/runter	Nach oben/nach unten sehen
Pos1/Ende	Blickwinkel verändern
I	Inventar ein/aus
C,V	Kontrast einstellen
ß	Bildschirmausschnitt verkleinern
´	Bildschirmausschnitt vergrößern
Leertaste	Sollten Sie Ihre Leben verloren haben, drücken Sie die Leertaste, um den zuletzt gespeicherten Spielstand zu laden.

Inventar-Tasten

1-5	Inventarbereich wählen: Tasche, Waffe, Magie, Schriftrolle und Informationen
Pfeiltasten	Gegenstände markieren
Eingabetaste	Markierten Gegenstand auswählen und Inventar verlassen
Leertaste	Markierten Gegenstand ansehen
S	Gegenstand tauschen
U	Gegenstand benutzen
D	'Diskette'-Menü öffnen

'Diskette'-Menü

Pfeiltasten	Option markieren
Eingabetaste	Markierte Option auswählen
M	Zum Menü 'Videosequenzen'

PROBLEME?

Wenn Sie Probleme mit dem Laden des Spieles REALMS OF THE HAUNTING haben sollten, dann tauschen Sie es bitte bei Ihrem Händler um oder senden es direkt an Gremlin Interactive (die Adresse entnehmen Sie bitte der Verpackung).

Bevor Sie unsere Serviceline anrufen, sollten Sie schon einmal die folgenden Informationen über Ihren Computer bereitlegen, um Ihnen und uns Arbeit zu ersparen: was für einen Computer besitzen Sie (z. B. 486DX2 66Mhz), wieviel Arbeitsspeicher hat er (z. B. 8 MB RAM), wieviel ist davon noch frei (können Sie durch Eintippen von MEM am DOS-Prompt herausfinden) und was ist in Ihrer AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS Datei enthalten (Sie können sich den Inhalt mit z. B. TYPE AUTOEXEC.BAT anzeigen lassen). Wenn Sie alle diese Informationen gesammelt haben, können Sie unsere Hotline montags bis freitags in der Zeit von 11 bis 18 Uhr unter der Telefonnummer 0044-114-2799020 erreichen. Auch per E-mail sind wir unter HELP@GERMLIN.CO.UK zu erreichen.

EINGESCHRÄNKTE GARANTIE

Gremlin Interactive Limited behält sich das Recht vor, Änderungen an dem in der Bedienungsanleitung beschriebenen Produkt zu jeder Zeit und ohne vorherige Hinweise vorzunehmen. Gremlin Interactive Limited übernimmt keinerlei Verantwortung, weder ausdrücklicher noch stillschweigender Art, in Bezug auf dieses Handbuch, seine Qualität, oder Verwendbarkeit oder seine Eignung für einen bestimmten Zweck. Dieses Handbuch wird in der vorliegenden Form geliefert und kann zum Zeitpunkt der Drucklegung als richtig angesehen werden. Gremlin Interactive Limited übernimmt bestimmte beschränkte Verpflichtungen für diese Software und ihre Medien. Zu keiner Zeit kann Gremlin Interactive Limited für spezielle, direkte oder indirekte Schäden (Verlust oder Beschädigung von Daten) durch den sachgemäßen oder unsachgemäßen Gebrauch der Software haftbar gemacht werden.

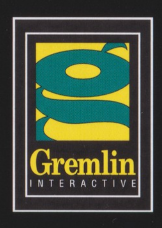
Gremlin Interactive Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieser Computersoftware, daß die Medien der Software bis 90 Tage nach Kaufdatum frei von Materialdefekten sind. Sollten Sie dennoch Probleme mit den Medien haben, wird Gremlin Interactive Limited diese ersetzen, sofern Sie die defekten Medien zusammen mit einem datierten Kaufbeleg und einer Fehlerbeschreibung an uns schicken (die Adresse entnehmen Sie bitte der Verpackung). Bitte vergessen Sie auch Ihren Absender sind.

Diese Garantie ist als Ergänzung zu den normalen gesetzlichen Regelungen zu verstehen, die davon nicht verletzt werden.

Diese Garantie gilt weder für die Software selber, die in der vorliegenden Form geliefert wurde, noch für den unsachgemäßen oder übermäßigen Gebrauch oder die Beschädigung von Datenträgern.

COPYRIGHT




Gremlin
INTERACTIVE